

Space Harrier 3-D

Requer
uso dos
óculos 3D



1067

1068

1069

1070

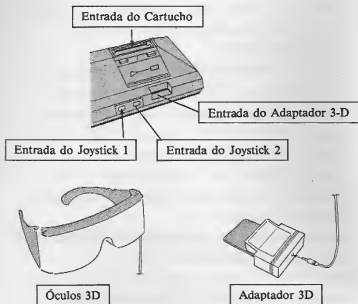
1071

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho SPACE HARRIER no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Ligue os Óculos 3-D na entrada do Adaptador 3-D. Ligue o Adaptador 3-D no console.
5. Ponha os Óculos 3-D. Se não enxergar em três dimensões, verifique se os Óculos 3-D estão bem ligados no Adaptador 3-D. Depois, verifique se o Adaptador 3-D está bem ligado no console do MASTER SYSTEM.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

OBSERVAÇÃO: O Space Harrier 3-D é para um Jogador somente, utilizando o Joystick 1. Como você verá mais adiante, o Joystick 2 poderá também ser usado para os "Comandos Especiais", sempre pelo único Jogador.



O Efeito Tridimensional

O incrível Efeito Tridimensional confere ao Space Harrier 3-D uma espantosa dimensão de desafio, transformando-o num jogo jamais visto até aqui. Eis por quê.

Normalmente, nós enxergamos as coisas em três dimensões porque cada um de nossos olhos vê o mesmo objeto, com uma ligeiríssima diferença de enfoque. Mas, como essas duas imagens se superpõem perfeitamente, pela posição dos olhos, elas acabam formando uma única imagem tridimensional. O Space Harrier 3-D mostra, simultaneamente, duas imagens que, a olho nu, não se superpõem. Por isso, o que você vê assim na tela é tremido ou "borrado".

Se, porém, você colocar os Óculos 3-D, verá uma imagem perfeita e tridimensional. Isso acontece porque as lentes de cristal líquido dos Óculos 3-D focalizam as duas imagens, superpondo-as, permitindo que seus olhos vejam uma só.

O resultado é fantástico: o Space Harrier 3-D se torna tão real que você passa a tomar parte na ação, colocando-se no centro dos acontecimentos!

A volta de Space Harrier

Em certa época, a pacífica Terra dos Dragões viveu sob o reinado do terror. Criaturas impiedosas varreram o país, deixando atrás de si a destruição e a morte. Então, um pedido de ajuda, vindo da imensidão da galáxia, chegou até um jovem e bravo guerreiro, corajoso o bastante para desafiar os invasores.

Esse guerreiro era o valoroso Space Harrier, que tinha a capacidade de voar e possuía um canhão atômico. Com o auxílio do Príncipe Euria, o legítimo soberano da Terra dos Dragões, Space Harrier derrotou os inimigos e devolveu o trono ao seu verdadeiro dono: o Rei Dragão.

Com a volta da paz à Terra dos Dragões, Space Harrier partiu.

Porém, um ano depois, o Rei Dragão morreu, e a Terra dos Dragões foi novamente envolvida pelo caos! Quando Euria se preparava para assumir o trono, seu maldoso primo voltou do exílio à frente de um exército dos inimigos do príncipe.

Durante a violenta batalha que se seguiu, o primo do príncipe invadiu o castelo de Euria, a fim de apossar-se do trono. E pior: Euria desapareceu!

Agora, Space Harrier retorna à Terra dos Dragões para achar Euria e reconduzi-lo ao trono. Porém, desta vez, sua jornada é muito mais longa e o levará diretamente às garras das mais repugnantes criaturas da galáxia!

Para completar esta missão, Space Harrier necessita de sua ajuda. Agora, o destino da Terra dos Dragões depende de você!



Space Harrier



Euria, o Bom Dragão



As etapas da batalha

São treze as etapas que Space Harrier precisa vencer. No final de cada etapa, Space Harrier enfrenta um capitão do rei inimigo!



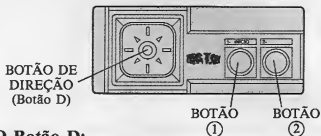
Etapas

Capitães do Rei Inimigo

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. Platia | Dylos |
| 2. Moura | Houla |
| 3. Bits | Zapple |
| 4. Hardegga | Gomesto |
| 5. Heam | Musha |
| 6. Yorde | Yorde |
| 7. Dayamon | Janue |
| 8. Manmo | Macandence |
| 9. Alphamic | Cool Damonia |
| 10. Mecamanim | Almer |
| 11. Godde | Janue |
| 12. Doht | King Doht |
| 13. Meltedia | Zapple |

Após vencer a décima terceira etapa, Space Harrier ainda terá de enfrentar *todos* os capitães consecutivamente. Finalmente, se sobreviver, ver-se-á frente a frente com o próprio rei inimigo! Mas qual será a verdadeira identidade deste último?

Assuma o controle!



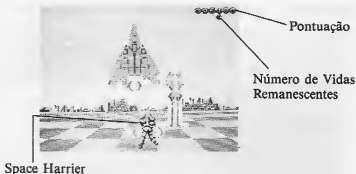
O Botão D:

- Movimenta Space Harrier em oito direções: para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita, para cima à esquerda, para cima à direita, para baixo à esquerda e para baixo à direita.

O Botão 1 ou o Botão 2:

- Inicia o jogo.
- Dispara o canhão atômico.

OBSERVAÇÃO: Como já dissemos, o Space Harrier 3-D é um jogo apenas para 1 Jogador, que usa apenas o Joystick 1. Entretanto, certos comandos especiais podem ser dominados utilizando-se também o Joystick 2. Leia os detalhes da rubrica "Comandos Especiais".



Objetivo do jogo

Você é Space Harrier! Sua missão: derrotar as terríveis criaturas inimigas com seu canhão atômico e salvar Euria, o bom príncipe dragão.

Fim do jogo

Você começa o jogo com três vidas. Mas, perderá uma delas toda vez que:

1. For atingido por um inimigo ou por seus mísseis.
2. Colidir contra um objeto.

Você receberá uma vida adicional ao atingir 5.000.000, 10.000.000 e 15.000.000 pontos, e, a partir daí, a cada acréscimo de 5.000.000 de pontos.

O jogo termina quando você perder todas as suas vidas.

O ranking das maiores contagens

Se a sua pontuação superar uma das sete melhores pontuações obtidas por outros Jogadores, você terá direito a colocar suas iniciais no ranking.

		1920310
INITIAL ENTRY COUNT COUNT 22		
	SCORE	NAME
YCP	1000000	C G
1	4000000	C R
2	3500000	B D
3	3000000	VAN
4	2500000	BUN
5	2000000	C R
G	1920310	
T	1000000	ORE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789-.		

Alfabeto e *Entry Figures*

Como entrar no ranking

Você pode utilizar um máximo de três letras para incluir suas iniciais na imagem do ranking. Pontos são contados como letras.

Faça Assim:

1. Utilize o Botão D para movimentar o cursor vermelho e escolher as letras que deseja inscrever.
2. Aperte o Botão 1 para entrar com a letra selecionada.
3. Para fazer correções, use o espaçador *Entry Figure*.
4. Após completar a seleção, movimente o cursor para *END* e aperte o Botão 1.

Conheça seus inimigos



Blossom
1.000 pontos



Bylos
50.000 pontos



Turbo Jet
3.000 pontos



Flyer
3.000 pontos



Loidal
3.000 pontos



Pole
Não pode ser
destruído



Rathon
3.000 pontos



Tower
Não pode ser
destruído



Slime
1.000 pontos



Moura
10.000 pontos
Quando capitão:
30.000 pontos



Be-Bo
Não pode ser
destruído



Be
1.000 pontos



Zapple
50.000 pontos



Ice Pole
1.000 pontos



Laser
3.000 pontos



Clone
3.000 pontos



Apparition
3.000 pontos



TFO
3.000 pontos



Hobgoblin
3.000 pontos



Qab
3.000 pontos



Kentar
3.000 pontos



Ogre
3.000 pontos



Do-Go
3.000 pontos



Meye
10.000 pontos



Gomet
50.000 pontos



Rock Dog
Não pode ser
destruído



Dai
Não pode ser
destruído



Musya Knight
30.000 pontos



Mount
1.000 pontos
3.000 na Rodada 9



Collo
3.000 pontos



Yorde
50.000 pontos



Janues
50.000 pontos



Inazoomi
5.000 pontos



Meca Adence
50.000 pontos



Sunzu
3.000 pontos



Crystal
5.000 pontos



Gongue
3.000 pontos



Aei Manta
3.000 pontos



Hand
3.000 pontos



Nurwall
Não pode ser
destruído



Janues-Eye
3.000 pontos



Pole-2
Não pode ser
destruído



King Doht
50.000 pontos



Cool Damonia
50.000 pontos



Cam
3.000 pontos



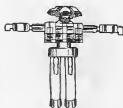
UFO
3.000 pontos



Guard
3.000 pontos



Mitokonda
3.000 pontos



Almer
5.000 pontos



Elecker
10.000 pontos



O Rei Inimigo
50.000 pontos



Samurai
Não pode ser destruído.



Seu amigo, o bom dragão Príncipe Euria.

Comandos especiais

No final do jogo, se a sua pontuação ficar entre as sete maiores, você estará habilitado a assumir determinados comandos especiais, que farão o jogo mais fácil, ou ainda mais difícil — como quiser.

Após bater o recorde, conquistando um lugar entre os sete melhores, não escreva seu nome, utilize o Joystick 2 para escrever o nome do comando especial que deseja: LEVEL, THREE ou SOUND.

1. Quando o comando especial escolhido aparecer na tela, utilize o Botão D, sempre do Joystick 2, para selecionar as características que desejar.
2. Ao terminar a operação, selecione a mensagem *EXIT*.
Aí, utilize o Joystick 1 para entrar com o seu nome.

OBSERVAÇÃO: Se entrar com o seu nome primeiro (usando o Joystick 1), você *não* estará habilitado a entrar na seção dos Comandos Especiais.

Vejamos, agora, os detalhes de cada comando:

LEVEL — Ao entrar neste comando, aparecem três níveis de dificuldade: *EASY*, *NORMAL* e *HARD* (Fácil, Normal e Difícil). Com o Botão D, você escolhe o nível desejado para jogar:

EASY	4 vidas do Space Harrier
NORMAL	3 vidas do Space Harrier
HARD	2 vidas do Space Harrier

SOUND — Esta característica permiti-lhe verificar as trilhas sonoras para cada etapa do jogo. Utilize o Botão D para selecionar a rodada e aperte o Botão 1.

Uma dica: Apertando a sequência numérica 7437481, você receberá uma mensagem secreta!

THREE — A tela mostrará as mensagens 3-D ON e 3-D OFF. Com o Botão D, você seleciona uma das duas.

3-D ON	Permite que continue no jogo em 3 dimensões.
3-D OFF	Permite que jogue sem os Óculos 3-D.

Prorrogação do jogo

Se morrer antes de completar sua missão de encontrar Euria, não se desespere! Há mais uma oportunidade de continuar no jogo.

Como fazer:

Quando a mensagem "*GAME OVER*" (Jogo Encerrado) aparecer na tela, utilize o Botão D do Joystick 1, apertando a seguinte sequência: 2-1-2-1-1.

Este movimento lhe concederá mais três vidas para continuar na batalha.

OBSERVAÇÃO: É necessário entrar com a sequência de números antes que a mensagem *GAME OVER* apareça na tela. Caso contrário, não poderá continuar o jogo.

Dicas úteis

- O sucesso da missão depende da sua habilidade de antecipar-se e reagir aos movimentos dos inimigos. Portanto, aprenda os padrões de ataque deles.
- O Space Harrier 3-D é um jogo de velocidade. Liquidar os inimigos com rapidez lhe dará mais vidas e muitos pontos.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

